

Подвижные игры для детей в летний период

Горелки

Играющие (11—13 детей) становятся в колонну парами. Впереди колонны (в 2—3 шагах) стоит ловящий, он смотрит вперед. Играющие хором произносят:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло,
Глянь на небо —
Птички летят,
Колокольчики звенят!
Раз, два, три — беги!

После слова "беги" дети, стоящие в колонне в последней паре, отпускают руки и бегут вперед вдоль колонны: один слева, а другой справа от нее. Они выбегают вперед и стараются снова взяться за руки и стать впереди ловящего. Ловящий старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и взяться за руки. Если ловящему удастся это сделать, он с пойманным образует новую пару, которая становится впереди колонны. Оставшийся без пары будет ловящим. Если ловящему не удалось поймать никого из пары, он продолжает выполнять свою роль. Игра заканчивается, когда все пары пробегут по одному разу. После этого выбирается новый водящий. Игра возобновляется.

Указания. Воспитатель следит, чтобы дети не выбегали из колонны раньше времени.

Ловишка, бери ленту

Играющие стоят по кругу. У каждого из них цветная ленточка, которая закладывается сзади за пояс или ворот. В центре круга стоит ловишка. По сигналу воспитателя "беги" дети разбегаются по площадке. Ловишка бежит за играющими, стремясь взять у кого-нибудь из них ленточку. Лишившийся ленточки временно отходит в сторону. На слова воспитателя "Раз, два, три — в круг скорей беги!" дети строятся в круг. Ловишка подсчитывает количество взятых лент и возвращает их детям. Игра продолжается с новым ловишкой.

Указания. Один и тот же ловишка может водить 2—3 раза. Усложняется игровое задание за счет уменьшения длины ленточки.

Отгадай, чей голосок?

Подготовка. Все играющие образуют круг. Один из играющих становится в середине круга с закрытыми глазами. Руководитель указывает на того, кто будет говорить или петь: "Скок, скок, скок".

Описание игры. Все играющие идут по кругу вправо и поют или говорят: "Мы составили все в круг, повернемся разом вдруг! На эти слова все поворачиваются на 360°" и продолжают далее: "А как скажешь — скок, скок, скок" (слова "скок, скок, скок" поет или говорит выбранный ребенок. Все останавливаются и заканчивают песню-речитатив словами: "Отгадай, чей голосок". Стоящий в центре с закрытыми глазами открывает их, и должен отгадать — кто сказал слова "скок, скок, скок" или показывает — откуда слышал голос. Узнанный идет в середину, а водящий в круг. Если водящий не угадывает, он продолжает стоять в середине круга.

Правила:

1. Слова "скок, скок, скок" поет или говорит только тот, на кого указал руководитель.
2. Водящий не имеет права открывать глаза до тех пор, пока не закончится речитатив.
3. Если водящий не угадал два раза, он сменяется.

Совушка

В одном из углов площадки обозначается гнездо совы. В гнезде находится водящий — сова. Остальные играющие бегают по площадке, изображая жуков, бабочек и других насекомых. Через некоторое время воспитатель говорит: "Ночь!" Играющие замирают на месте в той позе, в какой их застала ночь. Сова вылетает из своего гнезда. Медленно летит, машет крыльями и смотрит, не пошевелится ли кто. Того, кто пошевелится, сова уводит к себе в гнездо. А воспитатель говорит: "День!" Бабочки, жуки и другие опять начинают летать, кружиться, жужжать. После 2—3 вылетов совы на охоту подсчитывается число пойманных. Выбирается другая сова.

Указания. До начала игры воспитатель рассказывает о повадках совы, о том, что она хорошо видит ночью. Предупреждает, что сова должна следить одновременно за всеми насекомыми.

Солнышко

Солнышко, солнышко,
Погуляй у речки,

Солнышко, солнышко,
Раскидай колечки!
Мы колечки соберем,
Золоченые возьмем.
Покатаем, поиграем
И тебе назад вернем.

Играющие образуют круг. В центре круга — "Солнышко". В руках у него 4 обруча желтого цвета.

На строчки 1—4 все идут вправо по кругу. Солнышко движется влево, раскладывая обручи ближе к играющим. На строки 5—7 дети, стоящие рядом с обручем берут его и образуют маленький круг (всего 4).

На 8 строку играющие выстраиваются в общий круг, обручи кладут на пол. По сигналу бубна все разбегаются в рассыпную, по следующему сигналу каждая команда собирается у своего обруча.

Веночек

Дети становятся в шеренгу на одной стороне площадки: это цветы в саду. Выбирается водящий — садовник. Становится напротив детей на расстоянии 3—4 м. Садовник произносит слова:

Я иду сорвать цветок,
Из цветов сплести веночек.

Дети: Не хотим чтоб нас срывали — (махи руками перед собой).

И венки из нас сплетали — ("вертушка" руками).

Мы хотим в саду остаться — (встать на носки, руки вверх).

Будут нами любоваться — (кружение на носках, руки вверх с наклоном головы).

Дети перебегают на другую сторону. Водящий ловит. Пойманный — водит!

Гуси-лебеди

На одном краю площадки чертой обозначается дом, в котором находятся гуси. На противоположном краю стоит пастух. Сбоку от дома логово, в котором находится волк. Остальное место — луг. Дети, исполняющие роли волка и пастуха, назначаются воспитателем, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся на лага, летают.

Пастух: Гуси, гуси!

Гуси (останавливаются и отвечают хором): Га, га, га!

Пастух: Есть хотите ?

Гуси: Да, да, да!

Пастух: Так летите!

Гуси: Нам нельзя,
Серый волк под горой

Не пускает нас домой.

Пастух: Так летите, как хотите,

Только крылья берегите!

Гуси, расправив крылья (вытянув в сторону руки), летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается их поймать (коснуться рукой). Пойманные гуси идут в логово. После нескольких перебежек (по условию игры) подсчитывают пойманных волком гусей. Затем назначаются новые волк и пастух. Игра повторяется 3—4 раза.

Затейники

Одного из играющих выбирают затейником, он становится в середину круга. Остальные дети, взявшись за руки, идут по кругу (вправо или влево по указанию воспитателя) и произносит:

Ровным кругом,
Друг за другом,
Мы идем за шагом шаг.
Стой на месте
Дружно, вместе
Сделаем ... вот так.

Дети останавливаются, опускают руки. Затейник показывает какое-нибудь движение, а все дети повторяют его. После 2—3 повторений игры (согласно условию) затейник выбирает кого-нибудь из играющих на свое место, и игра продолжается. Повторяется игра 3—4 раза.

Указания. Затейники придумывают разнообразные движения, не повторяя показанных.

Золотые ворота

В игре участвуют 10—20 человек. Выбирают двух игроков, те отходят в сторону и договариваются, кто из них будет солнцем, а кто луной. Затем они становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, образуя ворота. Остальные дети берутся за руки и вереницей идут через ворота. При этом они говорят (или поют):

Золотые ворота
Пропускают не всегда:
Первый раз прощается,
Второй раз запрещается,
А на третий раз
Не пропустим вас!

Ворота закрываются при последних словах и ловят того, кто не успел пройти. Задержанного тихонько спрашивают, на чью сторону он хотел бы встать: луны или солнца. Он выбирает и встает позади соответствующего игрока. Остальные снова идут через ворота, и снова один из участников попадает в группу луны или солнца. Когда все игроки распределены, то устраивается перетягивание каната между двумя группами. При этом используется канат, веревка, палка или дети берут друг друга за пояс.

Передал — садись

Дети делятся на две команды и выстраиваются в колонны одна параллельно другой. Каждая команда выбирает капитана, который встает напротив своей команды на расстоянии 3—4 м. У капитанов в руках по мячу. По сигналу ведущего капитан бросает мяч (любым или заранее установленным способом — от груди, от плеча, снизу, двумя руками из-за головы и т.п.) первому игроку в своей команде. Тот ловит, возвращает капитану и сразу приседает. Затем капитан обменивается передачами со вторым, третьим и остальными игроками команды. Каждый игрок, вернув мяч капитану, приседает. Когда последний в колонне игрок отдает мяч капитану, тот поднимает его вверх, и вся команда быстро встает.

Чья команда быстрее и точнее выполнит передачи мяча от капитана к игрокам и обратно, та и считается победительницей.

Кто дальше бросит?

Играющие выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В центре площадки находится флажок на расстоянии не менее 8 — 10 м от каждой команды.

По сигналу игроки каждой шеренги бросают мешочки вдаль, стараясь добросить до флажка. То же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший метатель, а также шеренга-победительница, в чьей команде большее число участников добросят мешочки до флажка.

Правила игры. Бросать все должны по сигналу. Счет ведут ведущие команд.

Много троих, хватит двоих

Дети встают парами друг за другом, лицом в центр круга. Игру начинают двое, один из них водящий, он стоит на 3—4 шага сзади того, кто убегает от него.

Убегающий хлопает три раза в ладоши, после третьего хлопка бежит от водящего. Чтобы не быть осаленным, он встает впереди какой-нибудь пары. Прежде чем встать, на бегу кричит: "Много троих, хватит двоих". Тот, кто в этой игре стоит последним, убегает от водящего.

Если водящему удалось осалить убегающего, то они меняются ролями.

Правила.

1. Во время игры нельзя пробегать через круг.
2. Убегающему нельзя пробегать более двух кругов.
3. Как только он вбегает в круг, он должен сразу встать впереди какой-нибудь пары. Нарушивший это правило становится водящим.

Указания к проведению. Если водящему удалось осалить убегающего и они поменялись ролями, то убегающий может встать впереди одной из пар после кратковременного бега.

Иногда водящему долго не удастся догнать убегающих от него игроков, так как они сильнее его и быстрее бегают. В этом случае нужно заменить его, но не упрекать, а положительно оценить его усилия.

Летучий мяч

Играющие встают в круг, водящий находится в середине круга. По сигналу дети начинают перебрасывать мяч друг другу через центр круга. Водящий старается задержать мяч, поймать или коснуться его рукой. Если ему это удалось, то он встает в круг, а тот, кому был брошен мяч, становится водящим.

Правила.

1. Играющим разрешается при ловле мяча сходить с места.
2. Играющие не должны задерживать мяч.
3. Водящий не может коснуться мяча, когда он находится в руках игрока.

Выбей мяч из круга

Дети встают в круг на расстоянии двух шагов друг от друга, руки держат за спиной. Водящий встает в центр, кладет мяч на землю и, ударяя ногой по нему, старается выкатить из круга. Играющие не пропускают мяч, отбивают его ногами водящему. Кто пропустит мяч, тот идет водить.

Правила.

1. Играющие не должны касаться мяча руками.

2. Мяч игрокам разрешается отбивать так, чтобы он катился по земле.

3. Водящему не разрешается отходить от центра круга дальше чем на два шага.

Указания к проведению. В игре принимают участие не более 10 человек. Детям нужно напомнить, что мяч нужно подталкивать внутренней стороной стопы или носком. Нельзя сильно ударять по мячу. Если играющие хотят остановить мяч, прежде чем его передать водящему, лучше это сделать внутренней стороной стопы или подошвой, приподняв носок.

Вариант. Дети так же, как и в предыдущей игре, встают в круг, но спиной к центру. Водящих должно быть несколько человек, но не более 4. Цель игры не пропустить мяч в круг.

Краски

Дети выбирают хозяина и двух покупателей, все остальные игроки — краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали цвет, хозяин приглашает одного из покупателей.

Покупатель стучится: "Тук-тук!" — "Кто там?" — "Покупатель". — "Зачем пришел?" — "За краской". — "За какой?" — "За голубой". Если голубой краски нет, хозяин говорит: "Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси". Если же покупатель цвет краски угадал, то краску забирает себе. Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они проходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который угадал больше красок. При повторении игры он выступает в роли хозяина, а покупателей играющие выбирают.

Правило. Покупатель не должен повторять дважды один и тот же цвет краски, иначе он уступает свою очередь второму покупателю.

Указания к проведению. Игра проводится с детьми, как в помещении, так и на прогулке. Хозяин, если покупатель не отгадал цвет краски, может дать и более сложное задание, например: "Скачи на одной ножке по голубой дорожке". Если играет много детей, нужно выбрать четырех покупателей и двух хозяев.

Фанты

Ведущий обходит играющих и говорит: "Нам прислали сто рублей. Что хотите, то купите, черный, белый не берите, да и нет не говорите!"

После этого он задает детям разные вопросы, а сам старается, чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Ведущий ведет примерно такой разговор: "Что продается в булочной?" — "Хлеб". — "Какой?" Чуть-чуть не ответил игрок: "Черный и белый", да вовремя вспомнил запрещенные

слова и сказал: "Мягкий". "А какой хлеб ты больше любишь, черный или белый?" — "Всякий". "Из какой муки пекут булки?" "Из пшеничной". И т. д. Тот, кто произнес запрещенное слово, отдает водящему фант. В конце игры все, кто остался без фанта, выкупают его.

Правила.

1. На вопросы играющие должны отвечать быстро, ответ исправлять нельзя.
2. За каждое запрещенное слово играющий платит водящему фант.
3. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими.
4. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

Указания к проведению. Игру можно провести на лесной полянке или в тенистом уголке игровой площадки. В игре принимают участие не более 10 человек, все дети имеют по несколько фантов. Они должны внимательно слушать вопросы водящего и, прежде чем ответить, подумать.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания: спеть песню, загадать загадку, прочитать стихи, рассказать короткую смешную историю, вспомнить пословицу и поговорку и т.д. Самой трудной в этой игре является роль ведущего, поэтому вначале эту роль выполняет воспитательница. Фанты могут выкупаться после того, как проиграл 5 человек.

Платок

Все участники игры встают в круг. Водящий с платочком идет за кругом, кладет кому-нибудь из игроков платок на плечо и быстро бежит по кругу. Тот, которому положили платок, берет его и бежит за водящим. И тот и другой стараются занять свободное место. Если игрок с платком догонит водящего и сможет положить на плечо платок, прежде чем он займет свободное место в круге, тот вновь становится водящим, а игрок, отдавший платок, занимает свободное место.

Если убегающий первым встанет в круг, то ведущим остается игрок с платком. Он идет по кругу, и игра снова продолжается.

Хитрая лиса

Дети стоят по кругу, руки за спиной. Один ребенок выходит из круга. Ему дают лисичку. Обежав круг с внешней стороны, он незаметно кладет игрушку кому-нибудь в руки и становится в центр круга, говоря вместе с играющими: "Хитрая лиса, где ты?" Лиса молчит, но после трехкратного повторения выбегает в центр и кричит: "Вот я!" Дети разбегаются по площадке. Кого лиса коснется, тот считается пойманным.

Кто больше?

К суку дерева или какой-то перекладине подвешивается на веревке мяч так, чтобы он почти касался земли. Под ним надо положить несколько мелких предметов. Участник игры отводит мяч до уровня головы, затем отпускает его и, двигаясь вслед за ним, подбегает к

разложенным предметам. Его задача собрать как можно больше предметов и вернуться в исходное положение так, чтобы его не задел качающийся мяч.

Играющие встают друг за другом парами, берутся за руки и поднимают их высоко. Игрок, кому пара не досталась, идет к истоку "ручейка", и ищет себе пару. Взявшись за руки, новая пара идет в конец "ручейка", а тот, кто остался без пары, идет в начало.

Хитрая лиса

Играющие идут по кругу и произносят:

"Мы по кругу идем,
Мы лисичку зовем,
Пусть глаз не открывает,
Нас по голосу узнает!"

Затем дети останавливаются, и тот, на кого укажет взрослый, спрашивает: "Хитрая лиса, где я?" Стоящий в центре должен, не открывая глаз, подойти к тому, кто задал вопрос, дотронуться и сказать: "Здесь ты!".

Вариант. Лисичка по голосу узнает ребенка и называет его имя. Если дети хорошо знают друг друга, то они могут менять голос.

Иди на колокольчик

Вызываются двое играющих. Одному дают колокольчик, другому завязывают глаза. Тот, у кого колокольчик, стоит на одном месте и звонит, но звонит всего три раза, тогда, когда игрок с завязанными глазами поднимает правую руку вверх. Игрок с завязанными глазами должен найти игрока с колокольчиком.

Барашек

Участники игры становятся в круг, а "барашек" — внутри круга. Игроки идут по кругу и произносят слова:

Ты барашек серенький,
С хвостиком беленьким!
Мы тебя поили,

Мы тебя кормили.
Ты нас не бодай!
С нами поиграй!
Скорее догоняй!

По окончании слов все игроки разбегаются, а "барашек" должен их поймать.

Цапля на работе

На игровом поле обозначается "болото". Один ребёнок выбирается "цаплей", другие дети "лягушки". "Цапля" стоит в болоте, а "лягушки" прыгают по болоту и "квакают":

На одной ноге в болоте
Стоит цапля на работе
Всех лягушек пересчёт
Целый день она ведёт.
Но лягушкам-веселушкам
Нет нужды считаться.
Нам бы только на болоте
Квакать, баловаться.

Цапля многократно поднимает и опускает руки в стороны, как будто машет крыльями, и приговаривает:

Сколько можно их считать,
На одной ноге стоять,
Лягушонком подкреплюсь.
Крыльями захопаю,
Всех квакушек слопаю.

После этих слов "цапля" ловит "лягушек", не успевших выпрыгнуть из болота.

